

# THE BIG BRAIN PARTY GAME



**RÈGLES DU JEU - RULES OF THE GAME**  
**REGLAS DEL JUEGO - REGOLAMENTO**  
**SPIELREGEL - SPELREGELS**



## Regolamento

### Contenuto:

170 carte (148 carte Prova, 12 carte Sfida tattile, 10 carte tattili in rilievo), 6 puzzle-cervello (24 pezzi in 3D).

### Scopo del gioco:

Completare per primi il proprio puzzle-cervello. Per riuscirci, bisognerà affrontare gli altri giocatori in prove di 9 tipi diversi ricorrendo alle proprie capacità cerebrali.

### Preparazione:

I giocatori collocano le 10 carte tattili sul tavolo. Hanno circa 30 secondi di tempo per guardarle e toccarle. Dopodiché, le carte tattili vengono messe da parte. Le carte Prova e Sfida vengono mescolate e collocate in un'unica pila al centro del tavolo, coperte. Il dorso di queste carte mostra il tipo di prova che bisogna affrontare quando una di esse viene girata (vedi sotto).

## Descrizione delle 9 prove:



### 1 - Specchi Riflettenti

Di che colore è il muro che viene colpito dal raggio di luce emanato dalla torcia e riflesso attraverso gli specchi bianchi? (Nell'esempio: il raggio di luce colpisce il muro blu in alto a destra).



### 2 - Calcolo

Trovare la combinazione di numeri che sommata dà come risultato il numero nel centro. (Nell'esempio:  $11+2+1$  o  $5+7+2=14$ ).



### 3 - Frequenza

Quale immagine è la meno frequente sulla carta? (Nell'esempio: le carte da gioco compaiono solo 2 volte).



### 4 - Ingranaggi

Quale ingranaggio colorato può funzionare insieme a quello bianco? (Nell'esempio: solo l'ingranaggio rosso può far fare all'ingranaggio bianco un giro completo).



### 5 - Sasso, Carta, Forbici

Il retro della carta mostra cosa fare per vincere in base al colore della sagoma disegnata sul fronte della carta:

☞ Sagoma verde: fare la stessa mossa della sagoma.

☞ Sagoma gialla: fare la mossa di Sasso, Carta, Forbici che batte la sagoma.

☞ Sagoma rossa: fare la mossa di Sasso, Carta, Forbici che viene battuta dalla sagoma. (Nell'esempio: la sagoma della mano è gialla quindi bisogna fare la mossa per batterla. Essendo rappresentata la mossa "Sasso", per vincere bisogna fare la mossa "Carta" con una mano e prenotarsi con l'altra).

### Svolgimento della partita:

Il giocatore più giovane comincia il gioco girando la prima carta dalla pila centrale. Tutti i giocatori osservano la carta e cercano di scoprire la risposta corretta. Quando un giocatore pensa di avere trovato la soluzione, copre la carta il più velocemente possibile con la mano.

Quindi deve dare la sua risposta e togliere la mano per verificare se è corretta. Accertatevi che il giocatore dia una sola risposta.

#### ☞ Se la risposta è giusta:

Il giocatore prende la carta e la colloca davanti a sé, coperta. Attenzione però: non è possibile avere più di 4 carte davanti a sé. Se un giocatore desidera tenere una carta che ha appena vinto ma ne possiede già 4, allora deve scegliere una carta da scartare immediatamente.

Quando un giocatore possiede **due carte dello stesso tipo** (stesso dorso), può decidere di scambiarle con un pezzo di puzzle-cervello.

#### ☞ Se la risposta è sbagliata:

In caso di errore, il giocatore che ha dato la risposta sbagliata scarta la carta. Quel giocatore non potrà proporre una risposta al turno successivo.

### Fine della partita:

Il primo giocatore che **completa il proprio puzzle-cervello**, costituito da 4 pezzi, vince la partita.



### 6 - Colore

Quale parola non è scritta nel proprio colore? (Nell'esempio: RED significa "rosso" ma è scritto in blu, per cui la risposta è "RED").



### 7 - Numero Mancante

Qual è il numero mancante in una delle due serie numeriche? (Nell'esempio: Ci sono due serie: 1-2-3-4-5 in rosso e 4-5-...-7 in blu. Nella serie blu manca un numero, quindi la risposta è 6).



### 8 - Ordine

Conta a voce alta i numeri nei palloncini in ordine crescente di una serie colorata a tua scelta. (Nell'esempio: Ci sono 2 possibili risposte: "1, 4, 5, 7, 72 BLU" o "2, 3, 11, 14, 20 ROSA").



### 9 - Sfida tattile

Questa carta permette al giocatore che ha vinto la carta precedente di accettare una sfida tattile. Gli altri giocatori scelgono una carta tra le 10 carte tattili e gliela porgono coperta. Il giocatore ha 10 secondi per riconoscere

l'oggetto o la superficie ricorrendo al solo senso del tatto. È possibile dare una sola risposta. (Nell'esempio: disco in vinile). Se la risposta data è corretta, il giocatore guadagna un pezzo di puzzle-cervello extra. Se la risposta è sbagliata, il gioco riprende normalmente con la prossima carta. La carta tattile viene rimessa tra le altre carte della pila.

### Note:

☞ Se un giocatore ha dato una risposta sbagliata alla prova che precede una carta Sfida, deve rimettere la carta Sfida nel mazzo e rimescolarlo.

☞ Se due carte Sfida escono di seguito, rimettere la seconda carta nel mazzo e rimescolarlo.

☞ Le dieci superfici tattili sono: disco in vinile - paravento - porta - vestito - circuito stampato - lumaca - tombino - foglia di palma - anello - sacco di caffè.

